

**Anna PEKALA**

Akademia im. Jana Długosza w Częstochowie, Polska

## **Wykorzystanie komputera w rozwijaniu zainteresowań muzycznych dzieci w młodszym wieku szkolnym**

### **Wstęp**

Wpływ mediów – wszechobecnych we współczesnym świecie – jest odczuwalny w każdej dziedzinie życia. Radio, telewizja czy komputer przede wszystkim informują swoich odbiorców, ale również są dla nich źródłem zabawy i rozrywki. Należy tu zaznaczyć szczególnie oddziaływanie mediów w sferze muzyki, są one bowiem nośnikiem popularyzacji, ale także ułatwiają jej percepcję i przyswajanie, również poprzez zabawę z dźwiękiem.

Współczesna edukacja, jak pisze J. Szempruch, „powinna wytworzyć w człowieku zdolność do podejmowania właściwych wyborów określanych przez wartości, indywidualny styl poznawczy i emocje. We współczesnym społeczeństwie wiedza przestaje być wartością przekazywaną, a staje się wartością konstruowaną indywidualnie. Dobre funkcjonowanie ludzi w epoce gwałtownych przemian cywilizacyjnych zależy od tego, czy w wyniku edukacji wytworzą się w nich postawy i umiejętności aktywności, inicjatywy, przedsiębiorczości, umiejętności podejmowania ryzyka, postawy proekologiczne itp.” [Szempruch 2006: 98]. Jasne zatem jest, że intensywny rozwój technologii informacyjnej wywiera ogromny wpływ na organizację i przebieg kształcenia. W ramach procesu kształcenia umożliwia syntezę wiadomości oraz ich przetwarzanie, uzupełnia i wzbogaca sytuacje dydaktyczne.

### **Rozwinięcie**

Na początku rozważań należy poddać analizie pojęcia zamieszczone w tytule.

Komputer to urządzenie przeznaczone do przetwarzania, przesyłania i odbierania informacji, umożliwiające dostęp do nieograniczonych zbiorów, oglądanie czegoś nawet na wielką odległość. Komputer z dostępem do internetu zapewnia możliwość kontaktu z innymi ludźmi, korzystania z różnych programów, gier i innych aplikacji [Botler 2002: 358]. Prezentacja owych informacji za pomocą różnych środków – obrazu, dźwięku czy animacji – czyni z komputera interesujący środek przekazu.

Internet (*interconnection network*) jest jedną z najpotężniejszych sieci komputerowych. Komputer z podłączeniem sieciowym większość ludzi traktuje jak

coś naturalnego. Dzięki internetowi dostarczającemu nieograniczony zasób wiedzy na atrakcyjności zyskała edukacja.

Według A. Hassa komputer w edukacji wczesnoszkolnej spełnia następujące funkcje: aktywizująco-motywowującą, poznawczo-twórczą, ćwiczeniową, kontrolną, wychowawczą, a także terapeutyczną [Hassa 1998: 89]. Jest środkiem dydaktycznym aktywizującym uczniów i rozwijającym ich zainteresowania. Stanowi źródło wiedzy, a jednocześnie zmusza do rozwiązywania sytuacji problemowych, z jakimi spotykają się np. podczas wyszukiwania informacji.

Praca z komputerem pozwala na ćwiczenie umiejętności wykonywania różnych czynności, ale pozwala również na prezentację nowych treści, ich kojarzenie i uogólnianie doświadczeń. Rozwija umiejętności i sprawności, takie jak sprawność manualną, koncentrację uwagi, koordynację wzrokowo-ruchowo-słuchową, ocenę własnej pracy, umiejętność logicznego myślenia, a także twórczego rozwiązywania problemów. „Współczesna edukacja staje się w coraz większym stopniu zależna od środków masowego przekazu, szczególnie od telewizji, internetu i innych urządzeń elektronicznych” [Laska 2007: 112]. Komputer jest przydatny jako pomoc dydaktyczna szczególnie w świetle zasad podanych przez M. Tonasia, tj. pogłębłości, przystępności, świadomego i aktywnego udziału uczniów, trwałości, operatywności [Tonaś 1997: 124].

Multimedialne programy edukacyjne stwarzają wiele możliwości zarówno nauczycielom, jak i uczniom. Chcąc korzystać z nowoczesnych mediów w procesie kształcenia, należy jednak pamiętać o tym, że programy przeznaczone dla dzieci oprócz poprawności merytorycznej i dydaktycznej powinny spełniać dodatkowe wymagania. Należą do nich:

- prostota w sposobie komunikacji,
- zrozumiały, natychmiastowy i przyjazny dziecku sposób reakcji na wszelkie jego działania,
- łączenie cech dobrej zabawy i wartościowego materiału dydaktycznego,
- uczenie kreatywności i myślenia,
- stopniowanie trudności zadań,
- nagrody za trafne rozwiązania
- umożliwienie przerwania i zakończenia pracy w dowolnym miejscu i czasie [Juszczak 2002: 344].

Kolejne pojęcie zamieszczone w tytule dotyczy zainteresowań muzycznych. Zainteresowania w ogóle to najlepszy drogowskaz w życiu każdego człowieka. Potrafią stać się jego siłą napędową, która nie tylko cieszy i odpręża, ale także w trudnych chwilach pełni funkcję pocieszyciela. Człowiek mający zainteresowania posiada wyostrzony zmysł odkrywania, co procentuje w różnych dziedzinach jego życia [Klasińska 2011: 143–144]. Zainteresowania stanowią bodziec do dalszej nauki, otwierają dzieci na nowe doświadczenia, stymulują czynności myślowe, mobilizują do lepszej koncentracji, wywołują niedosyt wiedzy.

Muzyka powinna zajmować od najwcześniejszych lat ważne miejsce w życiu dziecka. Jako jeden z elementów wychowania estetycznego mającego na celu budzenie wrażliwości estetycznej, wzbogacanie wyobraźni, przeżyć i doświadczeń artystycznych w kontakcie ze sztuką porusza nas zarówno emocjonalnie, jak i fizycznie.

Należy mieć świadomość tego, zamiłowanie do muzyki nie rodzi się samo, ale powstaje pod wpływem ciągłych i stałych oddziaływań, stąd aby zainteresowanie tą dziedziną sztuki mogło powstać, konieczny jest z nią kontakt. Im wcześniej to nastąpi, tym poziom uzdolnień w tym kierunku będzie wzrastał. Tylko poprzez praktyczne działanie można rozwinąć wrażliwość estetyczną i doprowadzić do zgromadzenia takiej liczby doświadczeń, by możliwe było pełne rozumienie i umiłowanie muzyki.

Podstawowym celem nauczania muzyki w klasach początkowych szkoły podstawowej jest przygotowanie dzieci do świadomego korzystania z dorobku muzycznego. Droga do osiągnięcia tego celu prowadzi przez kształcenie pozytywnego nastawienia do muzyki. Atrakcyjność zajęć wynikająca z dostarczania wychowankom nowych bodźców przyczynia się z pewnością do rozwoju zainteresowań muzycznych dzieci. Różnorodność treści, metod oraz form pracy w ramach kontaktów z muzyką wpływa na rozwój sfery emocjonalnej dziecka oraz rozwija jego sferę intelektualną. „Kultura człowieka jest bowiem przede wszystkim rezultatem wychowania, tj. systematycznych zabiegów. Brak artystycznych zamiłowań, zainteresowań i potrzeby rzeczy pięknych jest [...] mankamentem systemu wychowawczego” [Wierszyłowski 1981: 300]. Z układów społecznych, ale przede wszystkim z braku dostępu do źródeł kultury wynika, jak można przypuszczać, niewrażliwość moralno-obyczajowa, a co za tym idzie – również przestępczość. Niemożność korzystania z dóbr kultury ma swe źródło nie tylko w niedoborach ekonomicznych, ale przede wszystkim w braku wykształcenia odpowiednich zamiłowań, zainteresowań, nawyków i potrzeb kulturalnych, w których muzyka zajmuje znaczące miejsce.

Dzieci rozpoczynające naukę w klasie I są pełne zapału, radości, ciekawe i otwarte na innowacje. Jednocześnie ich podstawową formą aktywności jest zabawa, dzięki której poznają otoczenie i rozwijają się. Może to być wykorzystywane przez nauczyciela w procesie nauczania dzięki zastosowaniu programów komputerowych. Wiele programów przeznaczonych dla dzieci pozwala uczyć się poprzez zabawę. Ta forma aktywności dziecięcej, rozumiana jako jedna z metod pracy edukacyjnej, może być nie tylko celem samym w sobie, ale także służyć innym celom, które zamierzamy osiągnąć w zależności od charakteru działania [Bissinger-Ćwierż 2002: 11]. W interesującym nas obszarze działań muzycznych programy czy gry pozwalają na poznanie zapisu nutowego i symboli muzycznych, brzmienia różnych instrumentów, granie melodii piosenek na wirtualnej klawiaturze, zabawę z dźwiękiem. Zawarte w nich zagadki słuchowe

uwrażliwiają dzieci na otaczające je odgłosy, wartości rytmiczne, tonacje i charakter melodii, takie elementy muzyki, jak tempo, dynamika czy artykulacja.

Wydawnictwo WSiP wprowadziło na rynek program *Klik uczy śpiewać. Multimedialne zabawy muzyczne dla dzieci w wieku 6–10 lat*. Z programu dziecko korzysta początkowo przy pomocy rodziców, a następnie samodzielnie. Jego fragmenty mogą być pomocne w trakcie lekcji do wprowadzenia, utrwalenia lub sprawdzenia wiadomości ucznia.

Autorami programu komputerowego *Uczę się muzyki* przeznaczonego dla dzieci w wieku 3–8 lat są D. Golenia, P. Wieczorek i A. Wereszczyński. Program ten zawiera ćwiczenia, zabawy logiczne i dźwiękowe oraz zgadywanki. Jego głównym celem jest rozbudzenie wrażliwości na dźwięk, rytm oraz zapoznanie młodego odbiorcy z elementarną wiedzą muzyczną.

Program *Mały muzyk* wydany przez Longsoft Multimedia zawiera oprócz zabaw muzycznych *Leksykon* przybliżający jego odbiorcom wiedzę na temat gatunków muzycznych. Dopełnieniem wiedzy jest prezentacja utworów muzycznych charakterystycznych dla każdego z nich.

Szczegółowo programy *Klik uczy śpiewać*, *Multimedialne zabawy muzyczne dla dzieci w wieku 6–10 lat*, *Uczę się muzyki*, *Mały muzyk* opisała E. Parkita w artykule *Muzyczne programy multimedialne dla dzieci w młodszym wieku szkolnym* [Parkita 2005: 16–21].

Portal wiedzy dla nauczycieli Scholaris w zakładce Edukacja wczesnoszkolna zamieścił m.in. następujące pomoce do edukacji muzycznej:

1. *Zabawa w kompozytora* – ekran interaktywny kształcący wrażliwość słuchową i utrwalający znajomość dźwięków gamy C-dur.
2. *Szyfr dźwiękowy* – ekran interaktywny doskonalący percepcję słuchową.
3. *Uliczna orkiestra* – ekran interaktywny kształcący wrażliwość słuchową, utrwalający znajomość brzmienia podstawowych instrumentów.
4. *Moja własna melodia* – ekran interaktywny kształcący wrażliwość słuchową i utrwalający znajomość dźwięków gamy C-dur.

Różnorodność programów komputerowych zamieszczonych na płytach i znajdujących się w internecie z możliwością bezpłatnego dostępu umożliwia korzystanie z nich nie tylko w szkole. Aplikacje dostępne w smartfonach znajdują się dzisiaj dla wielu dzieci w zasięgu ręki.

## **Podsumowanie**

Muzyczne programy komputerowe zachęcają dzieci do muzyki i własnej twórczości, a także wpływają na rozwój wyobraźni i zainteresowań muzycznych. Należy jednak pamiętać o tym, że aby spełniły one swoje zadanie, potrzebny jest przewodnik – w domu rodzic, w szkole nauczyciel. Wskazanie dziecku gier muzycznych, wykorzystanie w pracy nauczyciela multimedialnych programów edukacyjnych nie tylko podnosi atrakcyjność zajęć, ale również stanowi szansę na rozbudzenie zainteresowań wychowanków.

Należy pamiętać o tym, że potrzeba kulturalnej rozrywki nie jest potrzebą wrodzoną, lecz nabytą dzięki odpowiednim działaniom wychowawczym. Zapotrzebowanie dziecka, a potem dorosłego człowieka na dobra kulturalne, w tym również muzyczne, zależy będzie w znacznym stopniu od tego, na ile w okresie zdobywania doświadczeń i formowania zainteresowań dorośli – nauczyciele i rodzice – dostarczyli mu różnorodnych form kontaktu z muzyką oraz sposobów jej poznania.

## Literatura

- Bissinger-Ćwierz U. (2002): *Muzyczna pedagogika zabawy w pracy z grupą*, Lublin.
- Bolter J.D. (2002): *Komputer: maszyna i narzędzie*, [w:] Hopfinger M. (red.), *Nowe media w komunikacji społecznej w XX wieku. Antologia*, Warszawa.
- Hassa A. (1998): *Komputer jako środek dydaktyczny w edukacji wczesnoszkolnej*, „Komputer w Szkole” nr 1.
- Juszczyk S. (2002): *Komputer w edukacji*, [w:] Gajda J., Juszczyk S., Siemienicki B., Wenta K., *Edukacja medialna*, Toruń.
- Klasińska B. (2011): *Kształtowanie zainteresowań uczniów wyzwaniem dla współczesnej i przyszłej edukacji*, „Zeszyty Naukowe Małopolskiej Szkoły Ekonomicznej w Tarnowie” t. XVIII, nr 1.
- Laska E.I. (2007): *Dzieciństwo w świecie mediów – szanse i zagrożenia (wybrane problemy)*, [w:] Juszczyk S., Polewczyk I. (red.), *Dziecko w świecie wiedzy, informacji i komunikacji*, Toruń.
- Parkita E. (2005): *Muzyczne programy multimedialne dla dzieci w młodszym wieku szkolnym*, „Wychowanie Muzyczne w Szkole” nr 1.
- Szempruch J. (2006): *Strategie rozwoju szkoły w społeczeństwie wiedzy*, [w:] Szempruch J. (red.), *Edukacja wobec wyzwań i zadań współczesności i przyszłości. Strategie rozwoju*, Rzeszów.
- Tonaś M. (1997): *Edukacyjne zastosowania komputerów*, Warszawa.
- Wierszyłowski J. (1981): *Psychologia muzyki*, Warszawa.

## Streszczenie

Na przestrzeni kilkudziesięciu ostatnich lat wzrosła siła oddziaływania mediów, w tym przede wszystkim komputera i internetu. Programy multimedialne odpowiednio dostosowane do wieku i możliwości młodego odbiorcy wpływają nie tylko na podniesienie atrakcyjności zajęć, na których są wykorzystywane, ale także wyzwalają w uczniach zainteresowanie przedmiotem. W edukacji muzycznej mogą stać się sposobem popularyzacji, jak również narzędziem eksperymentów muzycznych.

**Słowa kluczowe:** komputer, zainteresowania muzyczne, programy multimedialne, młodszy wiek szkolny.

## **Use of the Computer in the Development of Musical Interests of the Children at an Early School Age**

### **Abstract**

The power of the media, particularly the computer and the Internet, has increased over the recent decades. Multimedia programs tailored to the age and abilities of the young recipients affect not only the increase of attractiveness of the course, but also trigger students' interest in the subject. In terms of education, such programs may become a good mean of popularizing music as well as they might be a tool of musical experiments.

**Keywords:** computer, musical interests, multimedia programs, early school age.